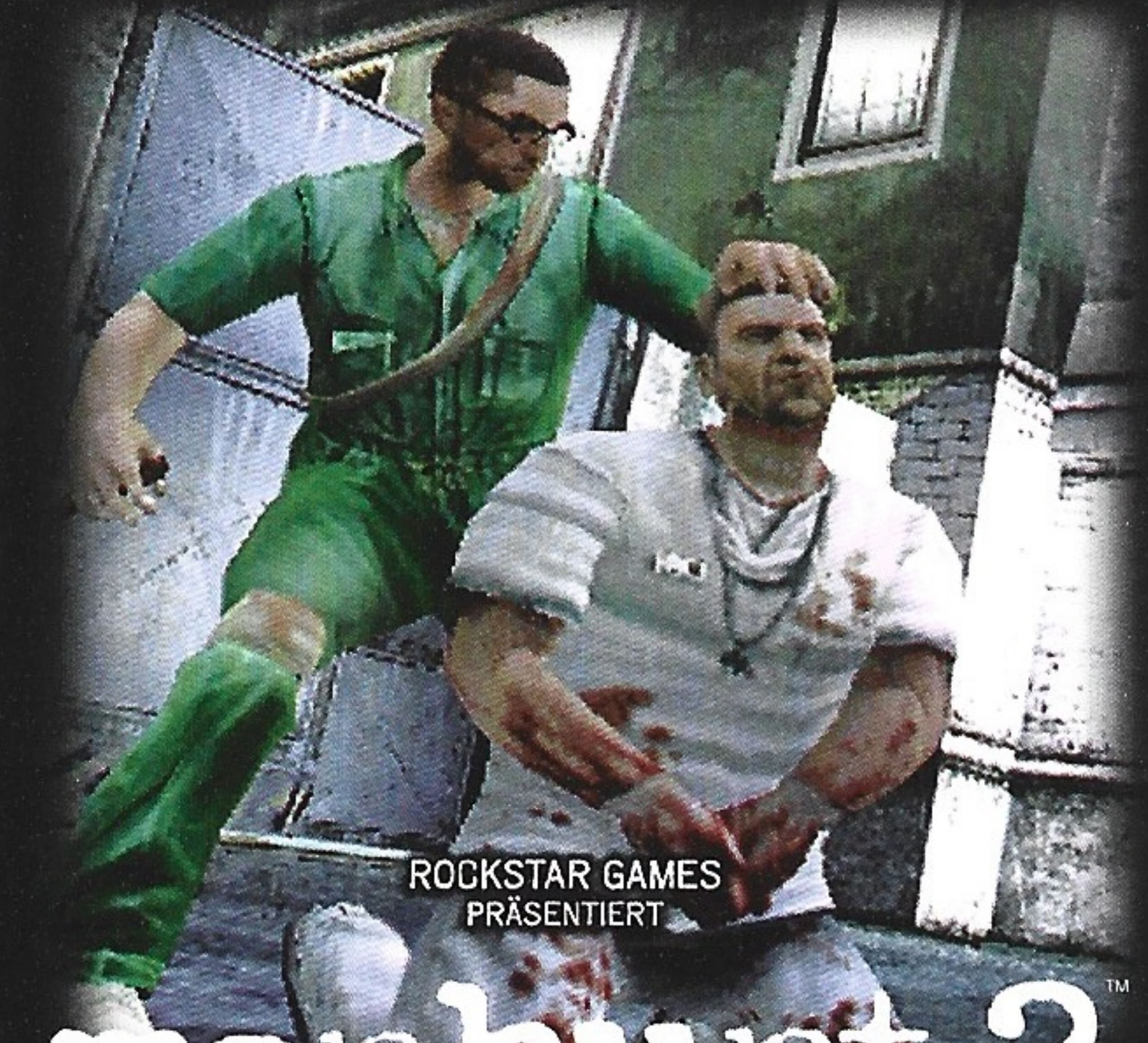








ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

manhunt 2™

In einem geheimen Forschungslabor schlägt ein Experiment fehl – mit katastrophalen Folgen. Daniel Lamb und Leo Kasper sind die einzigen überlebenden Versuchspersonen. Das Pickman Project wird vor nichts zurückschrecken, um zu verhindern, dass die Wahrheit ans Licht kommt.

Schreie des Wahnsinns hallen durch die finsteren Gänge der psychiatrischen Anstalt, die während der letzten sechs Jahre dein Gefängnis war. Du öffnest die Augen. Ein lebloser, weiß gekleideter Körper entgleitet deinen zitternden Händen und knallt mit einem dumpfen Schlag zu Boden. Eine blutverschmierte Spritze rutscht aus deinem Arm. Verwirrung und Paranoia überrollen dich. Du weißt nicht, wer du bist und was dich hierher verschlagen hat.

Die Tür zu deiner Zelle ist offen.
Du hast nur eine Wahl, nur eine Chance.
Sie haben dir dein Leben weggenommen. Hol es dir zurück.

ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT2

Entwickelt von Rockstar London in Zusammenarbeit mit Rockstar North

NUR ZUM VERKAUF IN ÖSTERREICH UND DER SCHWEIZ

18+ · www.pegi.info

WICHTIG: Dieses Produkt ist durch technische Schutzmaßnahmen Kopiergeschützt

1 Player | 736KB Minimum

A Take2 Company

2

Licensed for sale only in Europe, the Middle East, Africa and Oceania. This disc is software exclusively for the PSP® (PlayStation®Portable) system.

5 026555 281515

PSP®

Manhunt 2™

ULES
00756
5281515

UMD™
UNIVERSAL MEDIA DISC

PSP®



VERTRAULICH

JUL
Received
Medical Examiner

JUL
Received
Medical Examiner

ROUTE PLEASE:
1. Nat
2. Don
3. Bud
4.

7C

MCMXXXII EST. 1932

DIXMOR
HOSPITAL
FOR
THE CRIMINALLY INSANE

67C-5a, c, d

VERTRAULICH

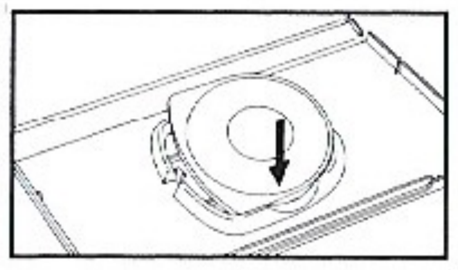
Head injury

ULES-00756

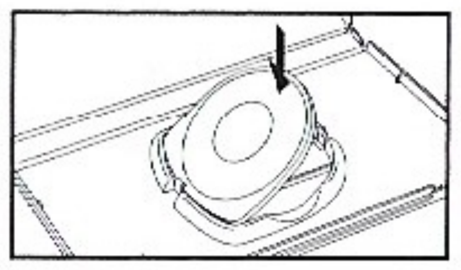
5026555281515

SICHERHEITSHINWEISE

Diese UMD™ enthält Software für das PSP® (PlayStation®Portable)-System. Verwenden Sie diese UMD™ niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. Lesen Sie sich das Benutzerhandbuch des PSP®-Systems sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung zu gewährleisten. Bewahren Sie die UMD™ niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. Verwenden Sie keine beschädigten oder verformten Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.



Drücken Sie - wie auf der Abbildung zu sehen - eine Seite der Disc nach unten und ziehen Sie sie dann vorsichtig heraus. Bei zu kraftvollem Vorgehen könnte die Disc beschädigt werden.



Platzieren Sie die Disc - wie auf der Abbildung zu sehen - indem Sie sie vorsichtig nach unten drücken, bis sie einrastet. Bei fehlerhafter Handhabung könnte die Disc beschädigt werden.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde oder unausgeschlafen sind. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

RAUBKOPIEN

Das PSP®-System und diese Disc enthalten technische Schutzmechanismen, um die unautorisierte Vervielfältigung der urheberrechtlich geschützten Daten auf diesem Datenträger zu verhindern. Die unautorisierte Nutzung eingetragener Warenzeichen oder die unautorisierte Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Daten durch die Umgehung dieser Maßnahmen oder auf sonstigem Wege ist von Rechts wegen untersagt.

Wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte oder Raubkopiemethoden besitzen, die zur Umgehung unserer technischen Schutzmechanismen dienen, senden Sie bitte eine E-Mail an **anti-piracy@eu.playstation.com** oder rufen Sie Ihren örtlichen Kundendienst unter der im hinteren Teil dieses Handbuchs angegebenen Nummer an.

ALTERSEINSTUFUNGSSYSTEM PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION (PEGI)

Das PEGI-Alterseinstufungssystem schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BEACHTEN SIE BITTE, dass sich diese Angaben nicht auf die Schwierigkeit der Spiele beziehen. Aus zwei Teilen bestehend ermöglicht PEGI Eltern und anderen Käufern von Spielen für Kinder der jeweiligen Altersgruppe entsprechend eine wohl bedachte Wahl zu treffen. Beim ersten Teil handelt es sich um die Alterseinstufung:-



Der zweite Teil besteht aus Symbolen, die die Art des Spielinhalts beschreiben. Abhängig von der Art des Spiels kann es sich um mehrere Symbole handeln. Die Alterseinstufung des Spiels ist vom Inhalt abhängig. Folgende Symbole werden verwendet:-



GEWALT | VULGÄRE SPRACHE | HORROR | SEXUELLE INHALTE | DROGEN | DISKRIMINIERUNG

Weitere Informationen finden Sie unter **http://www.pegi.info**

ULES-00756

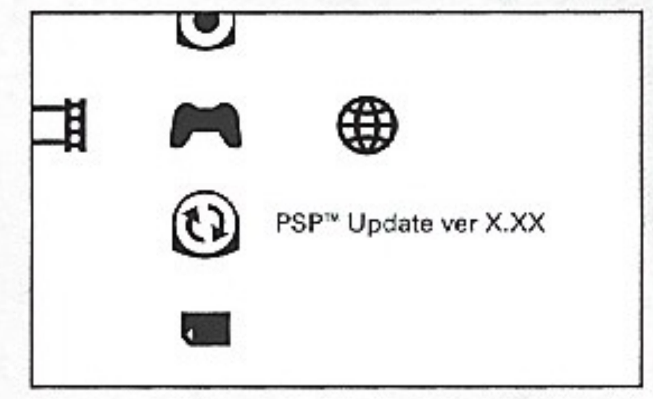
AKTUALISIERUNG DER SYSTEM-SOFTWARE

Dieses PSP® (PlayStation®Portable) Game enthält ein System-Software-Aktualisierung für das PSP®-System. Sie benötigen diese Aktualisierung, sobald eine „Aktualisierungsanfrage" zu Beginn des Spiels auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Eine System-Software-Aktualisierung durchführen

Die Aktualisierungsdaten werden mit dem Symbol hier im Home-Menü abgebildeten Symbol angezeigt.





Sie können die System-Software Ihres PSP®-Systems aktualisieren, indem Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Bevor Sie die Aktualisierung durchführen, sollten Sie die Versionsnummer der Aktualisierungsdaten überprüfen.

- **Entfernen Sie während der Aktualisierung nicht den Netzanschluss.**
- **Schalten Sie während der Aktualisierung das PSP®-System nicht aus und entfernen Sie nicht das PSP®Game.**
- **Brechen Sie die Aktualisierung nicht ab, bis sie vollständig abgeschlossen ist, da sonst möglicherweise das PSP®-System beschädigt werden kann.**

Überprüfen, ob die Aktualisierung erfolgreich war

Wählen Sie „Einstellungen" aus dem Home-Menü und dann die „System-Einstellungen"-Option. Wählen Sie „System-Information". Wenn die „System-Software"-Versionsnummer auf dem Bildschirm mit der Versionsnummer der Aktualisierungsdaten übereinstimmt, war die Aktualisierung erfolgreich.

Weitere Informationen zur Aktualisierung der System-Software des PSP®-Systems finden Sie auf der folgenden Website: **yourpsp.com**

ALTERSFREIGABESTUFE

Diese PSP®Game Software besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie im PSP®-System einstellen, um das Abspielen eines PSP®Games zu verhindern, dessen Jugendschutzeinstufung höher ist als die auf dem PSP®-System eingestellte Altersfreigabe. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Benutzerhandbuch zu Ihrem PSP®-System.

Dieses Spiel wurde nach dem „PEGI"-Alterseinstufungssystem klassifiziert. Die "PEGI"-Alterseinstufung und -Inhaltshinweise finden Sie auf der Spielverpackung (ausgenommen alle Gebiete, in denen ein anderes Einstufungssystem gesetzlich vorgeschrieben ist). Das Verhältnis zwischen dem „PEGI"-Alterseinstufungssystem und dem Altersfreigabestufe-System gestaltet sich wie folgt:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	„PEGI"-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	ALTERSGRUPPE
9	18+	Keine Jugendfreigabe
7	16+	Frei ab 16 Jahre
5	12+	Frei ab 12 Jahre
3	7+	Frei ab 6 Jahre
2	3+	Ohne Altersbeschränkung

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
Est. 1932

Internes Memo
Hochsicherheitstrakt
DRINGEND

Von: Dr. Whyte
An: Dr. Pickman
Betr.: Danny Lamb und Leo Kasper

Anbei die Identifikationsarmbänder von Danny Lamb und Leo Kasper, die nach dem Vorfall gestern Nacht aufgefunden wurden. Dies sind die einzigen potenziell schädlichen Beweise, die wir bisher entdeckt haben. Ich gehe davon aus, dass alle möglichen Maßnahmen getroffen werden, um sicherzustellen, dass alle Akten, die in Zusammenhang mit diesen beiden Patienten stehen, vernichtet werden.

Es ist uns nur allzu bewusst, dass diese beiden Personen eine sehr ernste Gefahr für die Gesellschaft darstellen und darüber hinaus die Existenz des „Projekts“ bedrohen. Beide Patienten leiden an schweren psychotischen Anfällen, gekennzeichnet von einem stark ausgeprägten Verfolgungswahn, unwillkürlichen, psychotischen Reaktionen, wahnhaften Halluzinationen sowie akuten schizophrenen Störungen.

Ich muss wohl nicht erwähnen, welch schwerwiegende Konsequenzen es für uns und das „Projekt“ hätte, falls diese beiden Patienten tatsächlich entkommen sein sollten.

Wir MÜSSEN sie wiederfinden.

Dr. Whyte

Dr. Whyte

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP®-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.

Wireless Compatible

AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP®-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.

Game Sharing

GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP®Game in ihr PSP®-System eingelegt haben.

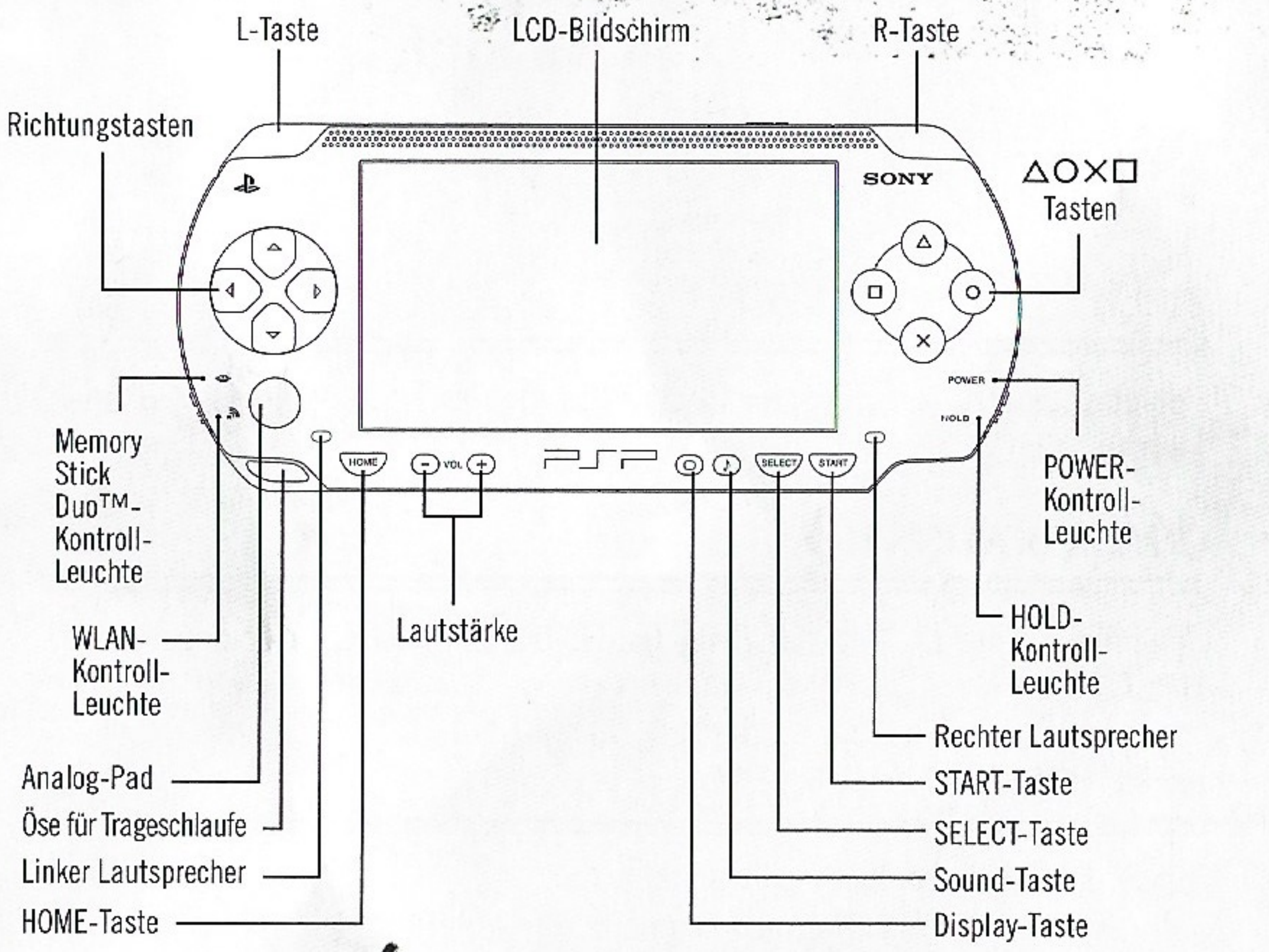
Wireless Compatible

INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP®-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access- Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP®-Systems.

LOSLEGEN

PSP® (PlayStation®Portable) Systemkonfiguration



Bitte stellen Sie vor dem Spielbeginn sicher, dass Sie genügend freien Speicherplatz zum Speichern haben. Die Sprache können Sie im Home-Menü Ihres Systems auswählen.

STEUERUNGSMODUS A

×-Taste	Laufen
□-Taste	Exekutieren/Angriff (halten für schwere Attacke)/Schießen/Köder werfen/Klopfen
△-Taste	Blocken/Wandcover oder gegen ein Hindernis drücken /Hereinzoomen
○-Taste	Leiche aufheben/Leiche fallen lassen/Aktion/Kriechen/Klettern /Herauszoomen
△-Taste + ○-Taste	Zurück sehen
Analog-Pad	Bewegen/In Egoperspektive umsehen/Im freien Zielmodus zielen
L-Taste	Schritt links
R-Taste	Schritt rechts
L-Taste + R-Taste	Gegner anvisieren/Mit Köder zielen/Zielfernrohr/Um die Ecke zielen
←	Nach links spähen/Ziele durchschalten
→	Nach rechts spähen/Ziele durchschalten
↑	Egoperspektive/Freier Zielmodus (bei ausgewählter Schusswaffe)
↓	Nachladen/Taschenlampe ein- und ausschalten/Waffe tauschen
Analog-Pad unten + △-Taste	Drehung um 180°
SELECT-Taste	Inventar - navigieren mit den Richtungstasten
START-Taste	Pause/Optionen

STEUERUNGSMODUS B

×-Taste	Laufen
□-Taste	Exekutieren/Angriff (halten für schwere Attacke)/Schießen/Köder werfen/Klopfen
△-Taste	Blocken/Wandcover oder gegen ein Hindernis drücken /Hereinzoomen
○-Taste	Leiche aufheben/Leiche fallen lassen/Aktion/Kriechen/Klettern /Herauszoomen
Analog-Pad	Bewegen/In Egoperspektive umsehen/Im freien Zielmodus zielen
L-Taste	Gegner anvisieren/Mit Köder zielen/Zielfernrohr/Um die Ecke zielen
R-Taste	Halten für Seitenschritt
△-Taste + ○-Taste	Zurück sehen
←	Nach links spähen/Ziele durchschalten
→	Nach rechts spähen/Ziele durchschalten
↑	Egoperspektive/Freier Zielmodus (bei ausgewählter Schusswaffe)
↓	Nachladen/Taschenlampe ein- und ausschalten/Waffe tauschen
Analog-Pad unten + △-Taste	Drehung um 180°
SELECT-Taste	Inventar - navigieren mit den Richtungstasten
START-Taste	Pause/Optionen

Daniel Lamb

114 Bay View West
San Fierro, SA 94705
(510) 612-6736

ZIELE

Forschungsstelle auf mittlerer Ebene; Entwicklung biologischer Verteidigungswaffen

QUALIFIKATIONEN

Spezialisiert auf LC/MS, GC/MS, IR, NMR, LC-NMR, Proteinreinigung, HPLC

BERUFLICHE LAUFBAHN

1989 - Heute	McKenzie Druchner, Inc. Forschungsassistenz in der Abteilung Biotoxine
1986-1989	Green and Becker Pharmaceuticals, Inc. Laborant

AUSBILDUNG

B.S., Biochemie
UNIVERSITY OF SAN FIERRO, SAN ANDREAS, 1985

THEMENVERWANDTE NEBENSTUDIEN

Molekularbiologie,
Virologie, Neurologie,
Kognitive Entwicklung





Wei… pie.
Frü… eren,
wa… mfang,
ihr… ge
Au…

Für… gen. Die
Hyp… kfallen
au… kung von
Sch… t werden
kön… weiter,
müs… u ihrer
Ver… ierung möglich
wi… der Subjekte gekappt werden
kön… alitätssystem sauber installiert
wer…

Nach einer dreiwöchigen, intensiven Einzeltherapie und Regressionshypnose, begann für die Versuchsperson die zweite Phase des Experiments. Mehrere nützliche mentale … waren identifiziert, die nun in den … werden konnten.





Phase 3 da…
die Missha…
Pausenzeit…
behandelt…
vorgeführ…
Wochen in…
in die Mi…
Filmbilde…

Phase 4 …
Überprüf…
erhielt …
selbst …
bestand…
Projekt…
Test w…
bei Mi… ere
Insass…
Umprog… die
dem S…

Die T… ls
dem S… s
Versu… ne
volle… et
auf …
voll… ne
Befe… ammiert
wurd…

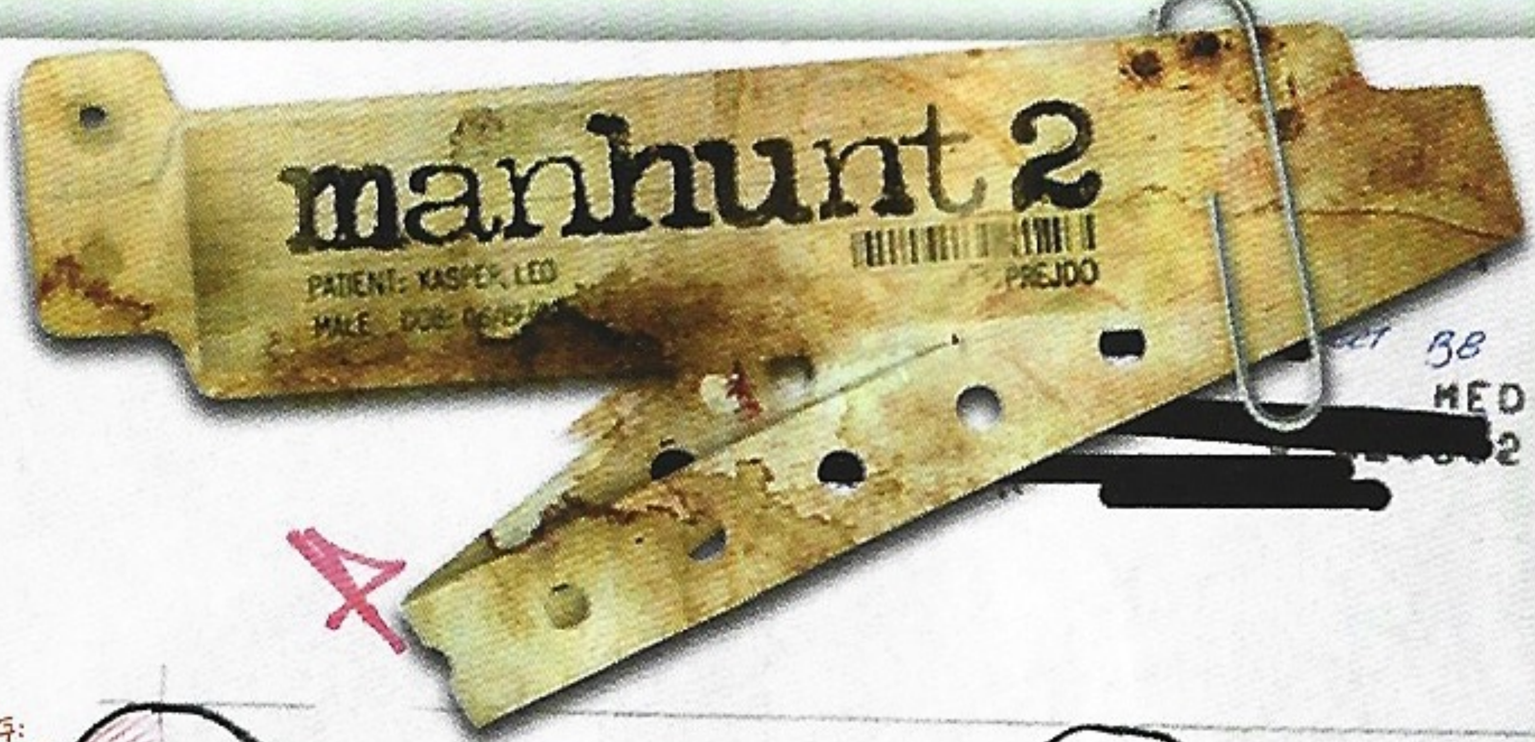
Dixmor Hospital
FOR THE CRIMINALLY INSANE
Est. 1932

Verhaltensmerkmale für die Eignung von Testpersonen

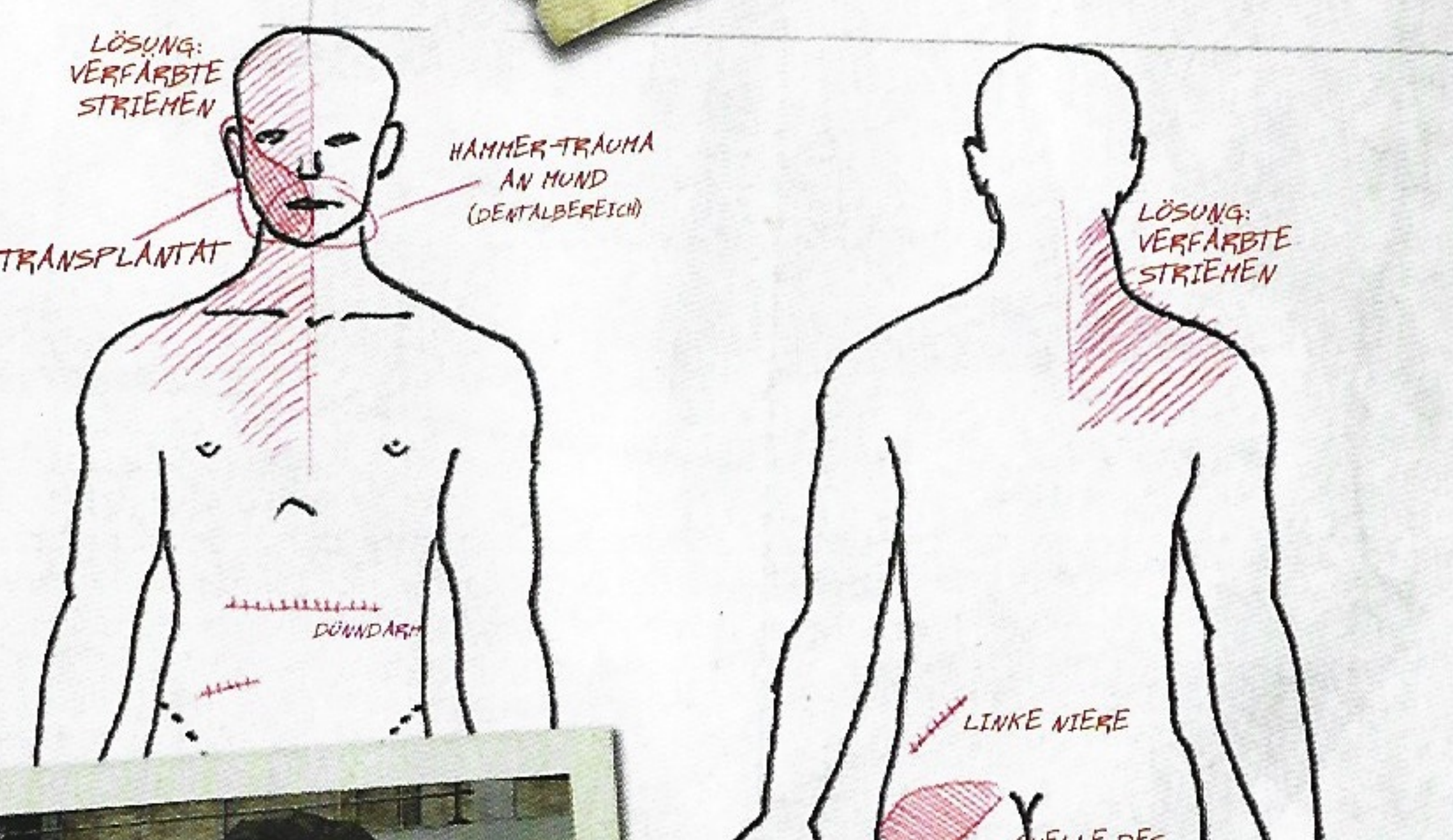
Observationspunkt 1 (Spanky's)

- Die erfolgreiche Testperson muss eine Neigung zu Gewalt aufweisen, die über das Maß eines vorübergehenden Kontrollverlusts oder gelegentlicher Gewaltausbrüche hinausgeht.
- Die Wahl der Mittel kann einen tiefen Einblick gewähren, welchen potenziellen Nutzen eine Versuchsperson für das "Projekt" haben wird. Eine psychopathische Persönlichkeit neigt dazu, Waffen auszuwählen, die dem Opfer großen Schaden zufügen. Allen potenziellen Versuchspersonen steht eine reiche Auswahl an Gegenständen zur Verfügung. Bitte alle Versuchspersonen, die die Kreissäge oder die Sense wählen, zur näheren Beobachtung melden.
- Nutzt die Versuchsperson Gegenstände in der Umgebung? Der Typus, den wir suchen, wird bei der Beseitigung seiner Opfer eine regere Fantasie an den Tag legen. Die Zelle mit dem Zahnarztstuhl ist ideal für diesen Test – dieser Raum bietet zahlreiche Möglichkeiten für kreative Tötungsmethoden.
- Wie verändert sich der Geisteszustand der Versuchsperson im Verlauf der Observation? Jeder Typus scheint erfreut zu sein über die Möglichkeiten, die wir bieten, aber die erfolgreichen Kandidaten werden zudem keinerlei Reue zeigen, nachdem sie ihre Opfer eliminiert haben, mehr noch, sie sollten Vorfreude und andauernde Begeisterung für ihr Tun an den Tag legen. Im Gegensatz dazu werden aussichtslose Versuchspersonen eher ihre Reue zum Ausdruck bringen oder irgendwelche Informationen über das Opfer erlangen wollen, was als indirekter, nach innen gekehrter Ausdruck von Reue gewertet werden kann.

Memo



38
MED
[redacted]





192 LBS.

BERICHT ZUR KONSULTATION
Meinung und Empfehlung: Jäger-Versuchspersonen mit Testgerät meldeten eine 83-prozentige Erfolgsrate beim Aufspüren der Beute anhand des Atemgeräuschs. Jäger-Versuchspersonen ohne Testgerät meldeten dagegen nur eine 17-prozentige Rate. Natürlich ist der Atem der Beute auch ohne das Gerät bis zu einem gewissen Grad hörbar.

Weiteres Vorgehen:
Zwischen den beiden Testgruppen traten signifikante Unterschiede auf – fortfahren mit weiteren Tests von AS319.
Es wird ein Test vorgeschlagen, bei dem die Beute-Versuchsperson angewiesen wird, den Atem immer dann anzuhalten, wenn eine Jäger-Testperson in der Nähe ist. (Drücke die Tasten, die in manchen Fällen auf deinem Bildschirm erscheinen, wenn ein Jäger in dein Versteck schaut). Würden die Jäger mit Testgerät seinen Herzschlag hören können, falls es der Versuchsperson gelingt, den Atem anzuhalten?

KOPIE FÜR KRANKENAKTE

-44-171-

Neuschrift des Berichts

fax in Burgen

Von: Dr. Whyte (Dixmor)
Gesendet: Montag, 14. Mai, 18:56 Uhr
An: Dr. Pickman (Dixmor)
Betreff: (Kein Betreff)

Hier, wie von Ihnen erbeten, der etwaige zeitliche Ablauf der Vorgänge am Abend der Funktionsstörung der Pickman -Brücke in Testfall Nr. 412567:

Ich kann nicht genug betonen, wie wichtig es ist, die Versuchsperson zu rehabilitieren. Wenn Sie Gewissheit haben wollen, wie all das passiert ist, muss man ihn wie einen Patienten der Psychiatrie behandeln, und nicht sezieren wie ein Versuchstier. Wir müssen Verantwortung übernehmen für das, was wir erschaffen haben. – W

19:54 Uhr Fisto Zuckermanufaktur - Lager – Blackwell Island

Dr. Michael Grant wurde in dem Hinterhalt für die
eingesetzt.
Blackwell Island wurde gewählt, da die Insel abgele
des monatlichen Angelausflugs von Grant mit der V
Hinterhalt misslingt aufgrund der Geschicklichkeit d
anschließend von Versuchsperson ermordet.

Versuchsperson entkommt. Schwere Verluste auf Se

21:32 Uhr Maibatsu Plaza - Stadtmitte

Mr. Stanley Grex, Hauptsponsor der Forschungen an der Pickman-Brücke, wird mitten auf der Plaza auf offener Straße getötet. Versuchsperson wird als Täter identifiziert. Das Gebiet wird abgeriegelt, um ein Entkommen unmöglich zu machen.

Versuchsperson entkommt. Weitere Verluste auf Seiten des Projekts.

22:58 Uhr Lagerkomplex C

Versuchsperson dringt in geheimen Lagerkomplex des Projekts neben dem Watkins Eisenbahndepot ein. Einsatz von Watchdogs, um Versuchsperson zu stellen. Alle Akten und Disketten mit Lebensdaten der Versuchsperson und Daten über die Pickman-Brücke werden bei Brandstiftung vernichtet.

Versuchsperson entkommt. Verluste unter den Watchdogs.

00:51 Uhr - Wooddale Gemeinde

Versuchsperson wird bis in Wohngegend in … Situation
gerät außer Kontrolle – es ist nicht mehr nu
Polizeikräfte und





(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

(b) (3) 32 USC 403
(b) (3) 61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

EP100 5

BEGIN VIDEO ANNOTATION

FELDVERSUCH

Für jede Versuchsperson wurden spezifische sexuelle Handlungen vorbereitet, je nach dem, welche Informationen in Phase 1 gesammelt worden waren. Verbreitete sexuelle Handlungen, die unter allen Versuchspersonen einen hohen Stellenwert hatten, wurden identifiziert, um eine Datenbank für einen zukünftigen Einsatz dieser Konditionierungstechniken in größerem Umfang zu schaffen, für Fälle, in denen tatsächliche Sexualakte unmöglich wären.

Den höchsten Stellenwert hatten sodomitische Praktiken, bei denen das Tier eine aktive Rolle übernimmt, Päderastie unter Beteiligung eines älteren, deformierten Erastes und eines vorpubertären Eromenos sowie Koprophilie jeder Art. Diese drei Praktiken riefen die höchste Abscheu vor sich selbst in den Versuchspersonen hervor, mit häufigen psychischen Zusammenbrüchen und Emesis während der Wiedergabe-Phasen. Es wurde festegestellt, dass das wiederholte Ansehen spezifischer sexueller Handlungen, die während der Wiedergabe Emesis verursacht hatten, bei der Mehrheit der Versuchspersonen beinahe unmittelbar die gleiche Reaktion hervorrief.

Phase 3 - Korrektur

Nach erfolgreicher Umkonditionierung in Phase 2 hatten alle Versuchspersonen signifikante Fortsch… wurden bei allen Subjekten starke Wechselwirkungen zwischen dem Einsetz… …tionen aus den Präfrontallappen erzielt. Das …ditionierung bestand darin, …Subjekte



…eine

be… Eine
v… …etzende
u… …indung,
… …Hyoscin,
… …itionelle

…llenerweiterung,
…zwischen fünf
… wirksamen,
…ren nicht messen,

…hörde
…eits reichlich

…nd konnte sich
…ht wurde. Ein
… Sie erhielten
…u leisten, um die
…m Reden zu halten,



au…
erforscht werden, um das …
Gewöhnung an sexuelle Abartigkeit auszuloten.

DER STURM

MIRANDA.
Ihr habt oft angehoben, mir sagen zu wollen, was ich bin, dann aber wieder abgebrochen, und mich meinen eitlen Gedanken überlassen, indem Ihr stets damit schlosset: Halt! Noch nicht!“

PROSPERO.
Die Stunde ist jetzt gekommen, und wir dürfen keine Minute mehr verlieren. Höre zu und sei aufmerksam. Erinnerst du dich an die Zeit, bevor wir in diese Zelle kamen? Ich denke nicht, dass es dir gelingt; denn du warst damals noch nicht einmal drei Jahre alt.

MIRANDA.
Doch, mein Herr, ich erinnere mich.

PROSPERO.
Woran denn? An irgend ein Haus oder eine Person? Sag mir, was es auch sei, dessen Bild dir im Gedächtnis geblieben ist.

MIRANDA.
Es ist sehr weit entfernt und gleicht eher einem Traum als einer Gewissheit, was mir die Erinnerung zeigt. Hatte ich damals nicht vier oder fünf Damen, die mir aufwarteten?

PROSPERO.
So ist es, und mehr noch hattest du, Miranda. Aber wie kommt es, dass dies noch in deinem Gedächtnis lebt? Was siehst du sonst im dunkeln Hintergrund und Schoß der Zeit? Wenn du dich an noch etwas erinnerst, bevor du hierher kamst, so wirst du dich auch erinnern, wie du hierher kamst.

529

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

ABTEILUNG	MITARBEITER
Rockstar London	
Producer	Mark Washbrook
Lead Programmer	Thomas Busser
Programmers	Richard Frankish, Matt Godbolt, Lewis Gordon, Andrew Greensmith, Nik Hemmings, Brian Hendriks, George Kartvelishvili, Chris Kruger, Stuart Roskell, Matt Shepcar
Additional Programming	Mark Atkinson, Benjamin Hathaway, Andreas Varga
Lead Artist	Leigh Malpas
Artists	Luis Antonio, Tze Lim, Julia Wren
Technical Artist	Mark Harrison-Ball
Additional Art	Mike Green
Lead Animation	Mark Tennant
Animation	CJ Markham
Lead Designer	Charlie Bewsher
Designers	Steve Bristow, Giles Hitchcock, Josh Needleman, Tom Rigby, Gavin Skinner
Additional Design	Kirk Boornazian, Attila Malarik, Peter Saghegyi
Audio	Lewis Griffin, Tobias Kraze, Chris Thorne, Allan Walker
IT	Paul Devonshire
Rockstar Toronto	
Studio President	Kevin Hoare
Creative Director	Greg Bick
Producer	Rob Nelson
Lead Programmers	Oscar Valer, Frank Kozuh
Programmers	Alan Van Arden, Frank Chen, Geoff Herbynchuk, Karim Hemraj, Grant Kim, Andy Kwiatkowski, Terry Litrenta, Matthew Puthiampadavil, Nick Snell, Steven Orr
Designers	Dan Van Zant, Jonathan Hodge
Lead Gameplay Scripter	Matt West
Gameplay Scripters	Reginald Woods, David Yang
Lead Artists	Chris Babic, Kevin Freitas, Paul MacPherson
Artists	Pete Armstrong, Denny Borges, Denis Cawson, Raymond Dela Cruz, Daniel Ebanks, Matt Kazan, Yun Kyung Suh, Luke Shelswell
Lead Animator	Abraham Ahmed
Animators	Rob Elsworthy, John Kim, David Saguil
Audio Design	Steve 'Knuckles' Donohoe
QA Manager	Arthur Chiang
QA	Chris Conway
Production Assistant	Norm 'Tubbz' Brown
Additional Help	Damian Ebanks, Kelly Grimes, John MacPherson, Michael Thomas Zoccano
Support	Matthew Flewelling, Mark Halata, Lisa Olsen
Rockstar North	
Producer	Leslie Benzies
Associate Producer	William Mills
Designer	Christian Cantamessa
Graphic Design	Stu Petri, Steve Walsh
Character concept	Alan Davidson
Animators	Gus Braid, Mike Jones
Music by	Craig Conner

KRANKENAKTE

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
Est. 1932

ABTEILUNG	MITARBEITER
Besetzung	
Daniel Lamb	Ptolemy Slocum
Leo Kasper	Holter Graham
Dr. Whyte	Linda Orth Pallavinoini
Dr. Pickman	Richmond Hoxie
Judy Sender	Jordin Ruderman
Michael Grant	Baron Vaughn
Mrs Lamb	Charissa Chamorro
The Asylum Staff	Bill Hill, Pablo Schreiber, Cornell Womack
The Watchdogs	Brennan Brown, Michael Cullen, Richard Easton, John Heffernan, Ted Koch, Matt Walton
The Pervs	Marco Barricelli, Ezra Knight, Dennis Ostremaier, Jay O. Sanders, Otto Sanchez, Scott Sowers
The Red Kings	James Biberi, Karl Bury
The Project Militia	Jordan Bridges, Kevin Carrigan, Kevin Merill Wilson, Matt McCarthy, Zak Orth, Ed Trucco
The Bloodhounds	Jeremy Davidson, LJ Ganser, Erik Jenson, T. Ryder Smith, James Urbaniak, Tom Wopat
The Legion	Geoffrey Arend, Brian Avers, Danny Burstein, Jeffrey Hawkins, Charles Parnell, Reg Rogers
Porn Actor	Luis 'Stallion' Antonio
Pawns of the Project	Dan Ahearn, Mike Arkin, Jim Burke, Victoria Broderick, Jay Capozello, Barry Carl, Franceska Clemens, Chris Cook, Devin Flores, Jeff Gurner, Walter Houser, Gregory Johnson, Duke Jordan-Edge, Ilyana Kadushin, Charles Loflin, Anthony Macbain, Anthony Mangano, Andrew McGinn, Rob Nelson, Caleb Oglesby, Vince Parker, Kerry Shaw, Steve Stratton, Phoebe Strole, John Tormey, Dan Van Zant, Oliver Vaquer, Robert Verlaque, Natalya Wilson, Michael Zoccano, John Zurhellen
Motion Capture Talent	Larry Ballard, Kurt Baucoio, Charissa Chamorro, Devin Flores, Holter Graham, Lynne Horton, Laura Interval, Nicole Orth Pallavioini, Phoebe Strole, Ptolemy Slocum, Robert Stanton, Andrew Wheeler
Stunt Coordinator	Manny Siverio
Stunt Performers	Stracy Diaz, Chazz Menendez, Declan Mulvey, Derrick Simmons, Jeff Ward
Facial Tracking and Animation	Image Metrics PLC
Weaponry	Weapons Specialists, Ltd.
Casting	Donna Deseta Casting, Telsey + Company
Motion Capture Studio	Perspective Studios
Motion Capture Director	Morgan J. Freeman
Voiceover Directors	Rod Edge, William Devizia, Morgan J. Freeman, Lazlow
Lead Cutscene Animator	Mondo Ghulam
Cutscene Animators	Dermot Bailie, Felipe Busquets, Peter Saumur
Supervising sound editor	Nicholas Montgomery
Written by	Charlie Bewsher, Christian Cantamessa, John Zurhellen
Rockstar Lincoln	
QA Manager	Mark Lloyd
Deputy QA Manager	Tim Bates
Lead Testers	Phil Alexander, Kit Brown, Jon Ealam
Secondary Leads	Mike Emeny, Dan Goddard, Will Riggott
Test Team	Steve Bell, Mike Bennett, Mike Blackburn, Pete Broughton, Nathan Buchanan, Jim Cree, Phil Deane, Rob Dunkin, Dave Fahy, Eddie Gibson, Jon Gittus, Matt Hewitt, Lee Johnson, Dave Lawrence, Joby Luckett, Matt Lunnon, Andre Mountain, Andy Mason, Steve McCagh, Craig Reeve, Sergio Russo, Jonathan Stones, Jason Trindall, Andy Webster, Carl Young

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
Est. 1932

ABTEILUNG	MITARBEITER
Localization QA Supervisor	Chris Welsh
Localization Test Team	Chris Bengner, Carola Berens, Domhnall Campbell, Luca Castiglioni, Paolo Ceccotti, Giampiero Ferraro, Francois-Xavier Fouchet, Dominic Garcia, Michele Kribel, Naomi Long, Gabriel Bienzobas Mauraza, Katja Muller, Dennis Reimmuller, Jesus Perez Rosales, Tomas-David Sallares, Breogan Zazpe Tejedor
Rockstar NYC	
Executive Producer	Sam Houser
VP of Creative	Dan Houser
Art Director	Alex Horton
Visualization Director	Steven Olds
VP of Product Development	Jeronimo Barrera
Producers	Neil McCaffrey, Josh Needleman
VP of Quality Assurance	Jeff Rosa
Senior Lead Analyst	Lance Williams
Project Lead	Chris Choi, James Dima
Rockstar Test Team	Brian Alcazar, Jay Capozello, Tamara Carrion, Sean Flaherty, Michael Flezach, Mike Hong, Rich Huie, Chris Mansfield, Mike Nathan, Gene Overton, Brian Planer, Christopher Plummer, Marc Rodriguez, William Rompf, Devin Smither, Adam Tetzloff, Jameel Vega
Technical Manager	Ethan Abeles
Business Development Director	Sean Macaluso
Additional Motion Graphics	Maryam Parwana
Production Team	Peter Adler, Anthony Carvalho, Jaesun Celebre, Franceska Clemens, Rod Edge, Gregory Johnson, Rob Karol, Lazlow, Anthony Litton, Caleb Oglesby, Kerry Shaw, Ayana Osada, Marisa Palumbo, Vincent Parker, Phil Poli, Sanford Santacroce, Eli Weissman, Jon Young, John Zurhellen
Rockstar NYC Publishing Team	Devin Bennett, Stephen Bliss, Andrea Borzuku, Mike Cala, Jordan Chew, Alice Chuang, Gary Dale, Bruce Dugan, Daniel Einzig, Christopher Fiumano, Nick Giovannetti, Robert Gross, Rowan Hajaj, Andi Hanley, Sean Hollenbach, Kath Horton, Gauri Khindaria, Mayumi Kobayashi, Jennifer Kolbe, Steven Knezevich, Greg Lau, Anthony Macbain, Sean Mackenzie, Jeff Mayer, JP Moncada, Alex Moulle-Berteaux, Brian Noto, Ivan Pavlovich, Jared Raia, Jesse Saland, David Santana, Stanton Sarjeant, Pete Shima, Hosi Simon, Job Stauffer, Nathan Stewart, Daisuke Taoka, Adam Tedman, Lyonel Tollemache, Mike Torok, Nick Van Amburg, Rodney Walker, Bryan Wall, Devin Winterbottom, Angus Wong, Bill Woods, Marlene Yamaguchi, Paul Yeates
Rockstar London Publishing Team	Graham Ainsley, Marie Bailey, Richard Barnes, Laura Battistuzzi, Hamish Brown, James Crocker, Peter Field, CJ Gibson, Tanya Holland, Shino Hori, Alan Jack, Lucien King, Maike Kohler, Chris Madgwick, David Manley, Hugh Michaels, Fiona Mitchell, Jurgen Mol, Alessandra Morra, Paul Nicholls, PJ Sim, Neil Stephen, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Nijiko Walker, Mark Ward, Greg Weller, Heloise Williams, Chris Wood
European Publishing Team	Frank Blum, Onno Bos, Federico Clonfero, Cristiana Colombo, Anthony Dodd, James Ellingford, Nasko Fejza, Raquel Garcia, John Gordon, Leigh Harris, Corinne Herbault, Serhad Koro, Ana Lafuente, Dave Malcolm, Giovanni Oldani, Monica Puricelli, Simon Ramsey, Jochen Till, Emmanuel Tramblais, Maikel Van Dijk, Michael Zigon
Special Thanks	The Fredster, Narns, Alan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberator, Elliot Torres

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive Austria GmbH ("Take 2"), mit Sitz in Wien, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

(3) Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter www.take2.de/onlinesupport.

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer: Um Zeit und Kosten zu sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, CD-Laufwerk, besondere Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen", „dxdiag" eingeben und Informationen speichern).

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 160 672 (1,802 €/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Diese Hotline ist günstiger, zu erreichen Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr, und erfordert für eine schnellere Bearbeitung den EAN-Code des gekauften Spiels (13-stelliger Code unter dem Strichcode auf der Rückseite der Verpackung)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 241 231 (0,676 €/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise und Cheats, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr.

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 400 873 (1,802 €/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

DEFEKTE DISCS

Ihre Spiel-Disc ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen Spiele-Tausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus. Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

www.take2.de/cdtausch

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disc-Tausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und Telefonnummer) an:

Take 2 Interactive GmbH
DISCTAUSCH
Agnesstr. 14
80798 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfeinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

01 FEB 2006 ROCKSTAR GAMES 19780529 P3

Empfänger: Take 2 Interactive
Bank: HypoVereinsbank München
BLZ: 700 202 70
Konto: 66 09 23 578
Betreff: CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

BAN: DE61700202700660923578
SWIFT-Code: HYVEDEMMXXX

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.
- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrechterhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia **1300 365 911***
*(Calls charged at local rate)

Belgique/België/Belgien **011 516 406**
Tarif appel local / Lokale kosten

Česká republika **222 864 111**
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech.
Tarifováno dle platneých telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím **www.playstation.sony.cz** nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111

Danmark **70 12 7013**
support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21

Deutschland **01805 766 977***
*(0,12 Euro/minute) Montag bis Freitag, 10.00 bis 20.0

Ελλάδα **801 11 92000***
*Εθνική Χρέωση

España **902 102 102**
Tarifa nacional

France **0820 31 32 33**
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi

Ireland **0818 365065**
All calls charged at National Rate

Italia **199 116 266**
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto
Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto. Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

Malta **23 436300**
Local Rate.

Nederland **0495 574 817**
Interlokale kosten. Gesprekken kunnen voor trainingsdoeleinden worden opgenomen

New Zealand **09 415 2447**
National Rate

Norge **81 55 09 70**
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt
support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15

Österreich **0820 44 45 40***
*(0,116 Euro/Minute)

Россия **+7 (095) 238-3632**

Portugal **707 23 23 10***
*Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico

Suisse/Schweiz/Svizzera **0848 84 00 85**
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale

Suomi **0600 411 911**
0.79 Euro/min + pvm **fi-hotline@nordiskfilm.com** maanantai - perjantai 15-21

Sverige **08 587 822 25**
support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15

UK **08705 99 88 77**
National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP® Hardware Support.